

FACOLTÀ DI
SCIENZE MOTORIE



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA



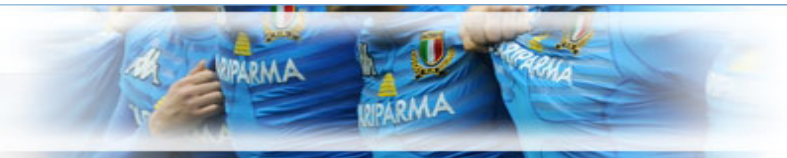
UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI BOLOGNA

FACOLTA' DI SCIENZE MOTORIE

Corso di Rugby

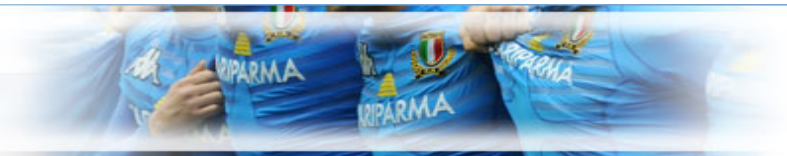
Lezione N° 2

Prof. Dadati Mario



Metodologia e metodo

Come insegnare il rugby

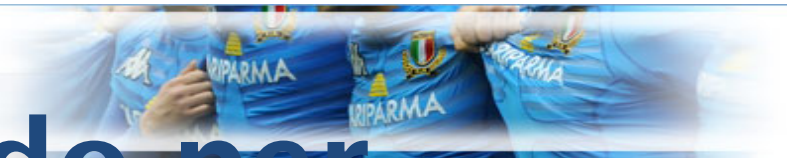


Il Rugby

DEFINIZIONE: il Rugby è un gioco di squadra, di situazione e di combattimento, regolato da norme ben precise

Caratteristiche del rugby sono quindi:

- **L'opposizione con l'avversario** (dialogo continuo tra attacco e difesa)
- **La cooperazione tra i compagni**

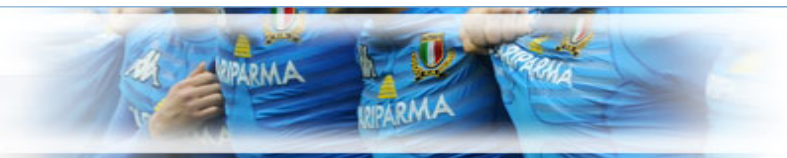


Quale metodo per l'insegnamento

Sulla base delle caratteristiche del gioco del rugby il modo migliore per insegnarlo è partendo dal **gioco stesso**.

Così facendo infatti l'atleta prima di tutto **comprenderà** il gioco: le regole, i principi che gli permettono di essere efficace (segnare la meta o impedire a farlo) ed i mezzi (le abilità) per farlo.

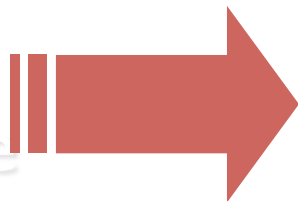
Comprenderà che nell'opposizione con l'avversario per batterlo si dovrà cercare il **suo debole**.



Il metodo

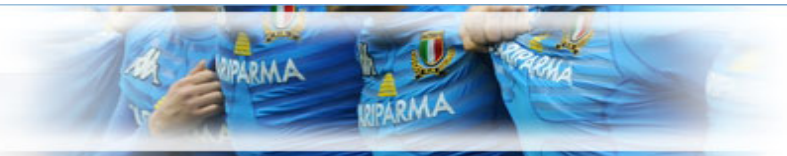
APPRENDERE GIOCANDO

**Dal bambino
Dal principiante**



**ALL'ADULTO
AL GIOCATORE D' ALTO
LIVELLO**

Realizzato attraverso un processo di apprendimento continuo nel rispetto del metodo da parte del formatore per la comprensione del gioco nel rispetto dell'essenza



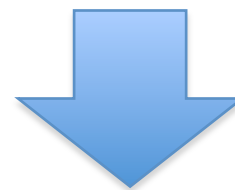
Genesi del gioco

E' importante che il bambino prenda coscienza sin dai primi approcci al gioco del rugby in attacco ed in difesa:



ATTACCO

Di avanzare per segnare
e di continuare ad
avanzare attraverso
l'utilizzo del sostegno



DIFESA

Di avanzare per bloccare
e placcare chi avanza con
il pallone per entrarne in
possesso e segnare



Quale metodo per l'insegnamento

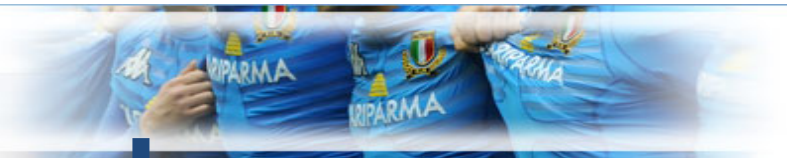
Inizialmente ciò avverrà in maniera individuale (legata all'egocentrismo del bambino ed al suo scarso vissuto), e via via in forma più cooperativa con i compagni.

Quindi il nostro metodo parte prima di tutto dalla **comprensione** da parte del bambino del gioco per poi dare lui i **mezzi (le abilità)** per realizzarlo in maniera sempre migliore in base alla crescenti richieste determinate dal gioco.



Come presentare il rugby al principiante bambino

Facendo riferimento alle **esigenze** del bambino (quali il bisogno di divertimento, l'apprendimento realizzato principalmente attraverso il gioco, lo sviluppo di una motricità di base più ampia possibile), al **rapporto tra regole e principi** insiti nella natura del rugby e alle **caratteristiche del gioco** (costituito da situazioni differenti, innumerevoli e variabili) il modo migliore per apprendere il gioco è attraverso il gioco stesso.



Quale metodo d'allenamento

Come conseguenza la proposta di allenamenti nei confronti di principianti bambini deve essere inserita in una progettualità che tenda a soddisfare i bisogni prioritari (affettivi, motori, cognitivi, ludici), utilizzando un metodo **ludico e competitivo** (cioè basato perennemente sul gioco) e basato sul **confronto** tra i giocatori (il rapporto di opposizione dovrebbe essere il più possibile omogeneo).

MAI PROPOSTE A VUOTO!

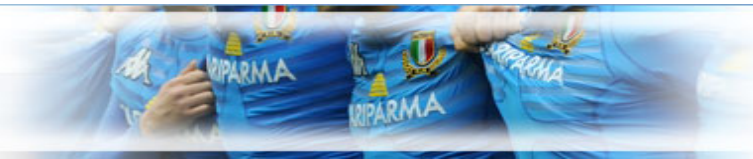


Quale metodo

“**Metodo**” vuol dire il modo di operare (ossia attraverso quali procedimenti) per ricercare uno scopo.

L'educatore nel presentare il “gioco” al bambino principiante deve **semplificarlo senza snaturarlo**, avvalendosi di un metodo che si basa su alcuni principi fondamentali:

- dal **generale al particolare** (partendo dalla comprensione della situazione del gioco per arrivare al come realizzarla)
- dal **conosciuto all'ignoto** (cioè dalle attività che il bambino conosce, ossia i giochi, verso quelle che sono le esigenze fondamentali del gioco: regole e principi fondamentali)



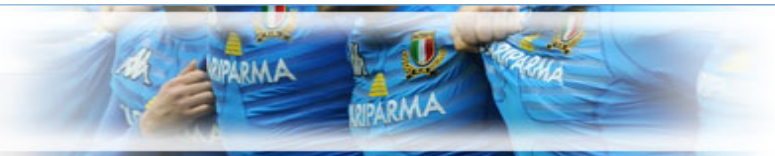
Quale metodo

- dal **semplice al complesso** (per poter far ottenere al bambino momenti di successo ed un apprendimento progressivo).
- dal **grezzo al fine** (cioè non aspettando l'esecuzione perfetta per poter poi utilizzarla nel gioco, bensì ricercando l'efficacia del rispetto dei principi anche nella sua forma più grezza per poi raffinarla).

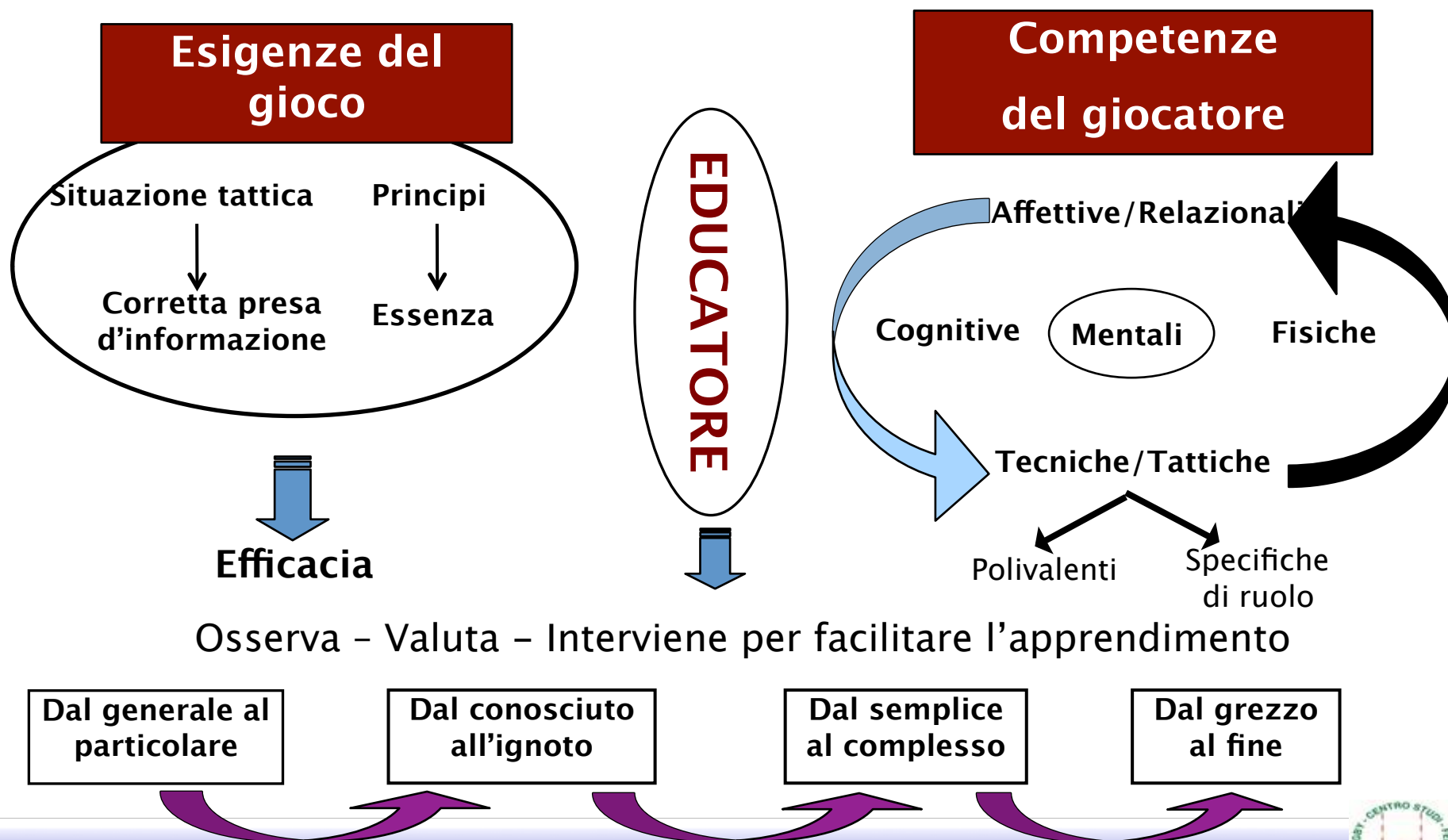
Ogni proposta di allenamento dovrà essere fatta in regime di **opposizione** al fine di sottolineare nel gioco il rapporto causa/effetto che lega attacco e la difesa, e in regime di altissima **velocità** d'esecuzione.



11 Gruppo vs
gruppo



Il metodo



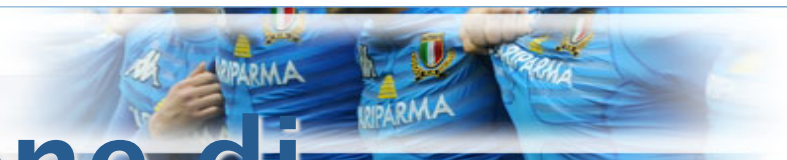
Gioco

Evoluzione della situazione
pedagogica

Osservazione dei comportamenti
Individuali e collettivi

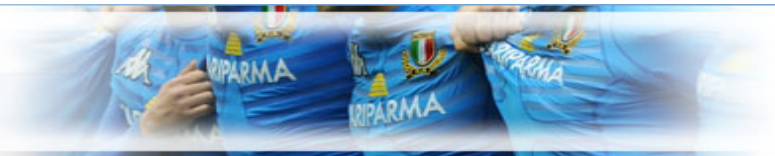
Situazione pedagogica

Definizione degli obiettivi



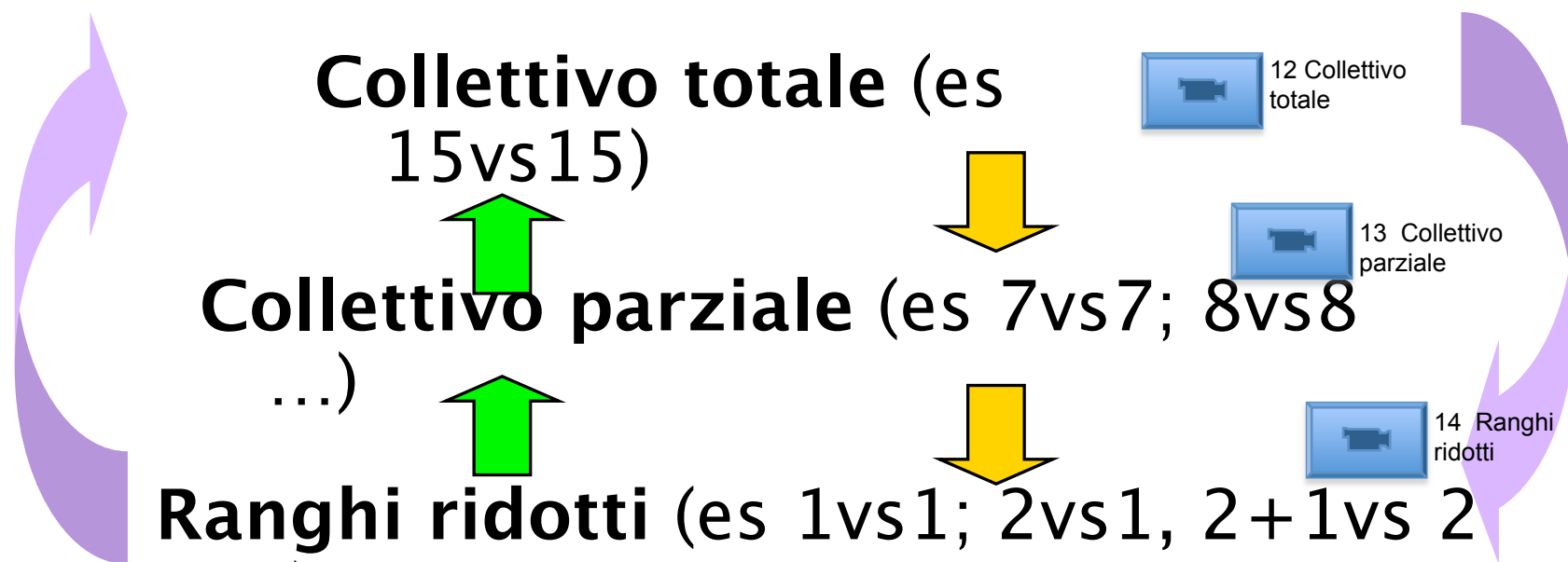
La situazione di apprendimento

- **Chi sono i miei giocatori?** (motivazioni, capacità, vissuto, esigenze)
- **Quali sono gli obiettivi da perseguire?**
- **Quali sono le attività da proporre?**
- **Quali mezzi di allenamento utilizzare (ossia quale tipologia di esercitazioni)?**
- **Come verificare se gli obiettivi sono raggiunti?** (ossia come valutare)

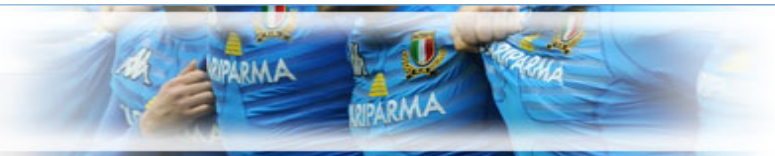


I mezzi di allenamento

Seguendo il principio dal generale al particolare il ciclo dell'allenamento sarà il seguente:



L'allenatore in base al processo precedentemente indicato valuta quali mezzi utilizzare nella singola seduta e nella programmazione di più sedute



I mezzi di allenamento

La scelta di quale mezzo di allenamento utilizzare dipenderà dall'”obiettivo” stabilito in seguito all'osservazione, in quanto ogni mezzo sarà più indicato di altri al raggiungimento dell'obiettivo.

Collettivo totale

- Comprensione legata all'utilità del giocatore ed alla logica del gioco. (Dove sono? Cosa faccio?)

Collettivo parziale

- Comprensione legata all'utilità ed alla logica del gioco. (Dove sono? Cosa faccio?)

Ranghi ridotti

- Qualità di realizzazione delle varie situazioni di gioco. (Come lo faccio?)



La seduta efficace

In base all'obiettivo la strutturazione di una seduta di allenamento deve tener conto di:

- ✓ **Numero** dei giocatori a disposizione.
- ✓ **Spazio**: in relazione agli obiettivi.
- ✓ **Tempo**: durata totale e delle singole esercitazioni (il tempo comunque è un riferimento di massima in quanto la durata dovrebbe essere stabilita dalla valutazione dell'apprendimento dei giocatori).
- ✓ **Materiale** a disposizione (palloni, conetti ed altro).



Fondamentale da rispettare

- Un elevata percentuale di tempo dedicata all'obiettivo (**rapporto parlato-pratica**).
- Un tasso elevato di comportamenti degli allievi in **rapporto diretto** con il compito da apprendere.
- Un adeguamento ottimale dei contenuti della proposta alle **competenze (saper fare)** dei giocatori.
- Una **evoluzione** (miglioramento) del comportamento dei singolo giocatori in relazione all'obiettivo proposto.
- **Clima positivo** per tutta la durata della seduta.



L'errore

Quello che conta in un processo pedagogico come l'allenamento non è la correttezza formale della descrizione dell'errore, ma l'efficacia dell'intervento

Correggere significa soprattutto saper scegliere bene **verso cosa indirizzare il punto focale dell'attenzione dell'atleta** in maniera che possa modificare il proprio comportamento (IN MEGLIO) comprendendo ciò che sta facendo.



Gli interventi dell'educatore

Non esistono bambini che “**non sappiano nulla**”, né dal punto di vista cognitivo né motorio.

Ogni bambino è in possesso di abilità che ha sviluppato (il proprio “**vissuto**”), chi più chi meno, che se adeguatamente stimolate utilizzerà al servizio delle esigenze del gioco; così facendo “**apprenderà giocando**”.

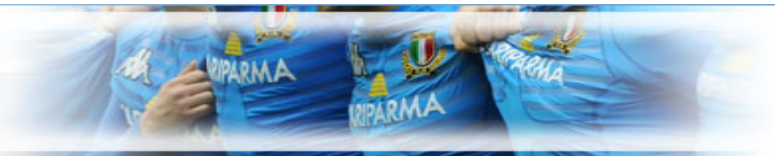
È compito dunque dell'educatore di **proporre delle situazioni di gioco o più vicine possibili al gioco**, a cui il bambino dovrà dare una risposta a livello sia cognitivo che motorio.



Gli interventi dell'educatore

Se il bambino non dovesse trovare le giuste risposte l'educatore dovrà allora **modificare la propria proposta** rendendola più semplice rispetto alla precedente o più vicina al vissuto del giocatore.

L'educatore deve sollecitare in continuazione il bambino a porre la propria attenzione sul proprio comportamento all'interno della **situazione di gioco**, ponendo domande, variando le situazioni proposte e supportando il giocatore nel raggiungimento della "risposta adeguata" **senza dare le soluzioni** ma permettendo al bambino di arrivare alle soluzioni.



Gli interventi dell'educatore

Importante che l'educatore **non dovrà mai intervenire** su un errore dettato da non abilità, al fine di evitare di innescare nel giocatore principiante il “timore di provare”.

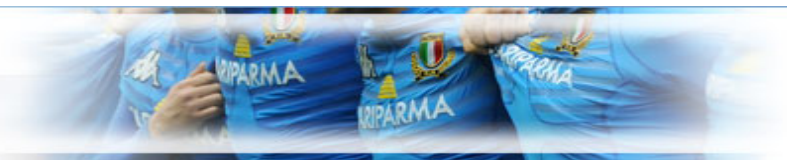
L'educatore piuttosto dovrà utilizzare l'errore come stimolo e strumento per facilitare l'apprendimento gestendolo in un clima positivo (apprendimento per “prove ed errori”).

Errore causato da non comprensione

- Utilizzare domande e far arrivare il bambino alla soluzione

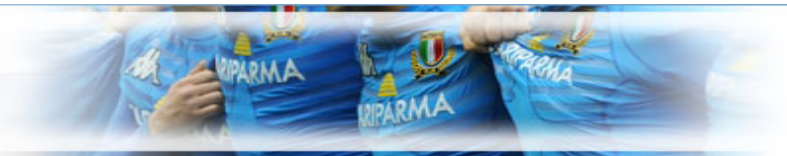
Errore causato da non abilità gestuale o motoria

- Non intervenire e stimolare il bambino a continuare ed a provare sempre



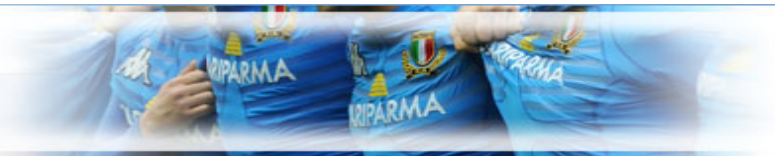
Come percepiamo i giocatori?





IN SINTESI PER L'EDUCATORE

- Utilizzare sempre il regime di **opposizione in qualsiasi proposta** (sia collettiva che individuale).
- **Stimolare la comprensione** da parte del bambino del suo comportamento in relazione:
 - All'avversario (all'inizio): costruzione dell'avversario per il rapporto di affrontamento/evitamento
 - Allo spazio a disposizione
 - Al compagno (in seguito): costruzione del sostegno
- Stimolare **comportamenti creativi** individuali attuati in regime di **altissima velocità** (anche se ciò comporta più errori d'esecuzione).



IN SINTESI PER L'EDUCATORE

- Risolvere il **problema affettivo** del contatto al suolo e contatto con l'avversario con la giusta progressione.
- Osservare ed intervenire sul rispetto dei **principi fondamentali** e non farsi distrarre da errori gestuali.
- Negli interventi **non dare soluzioni** ma proporre situazioni per arrivare alla soluzione.
- Gli interventi devono essere **sintetici**: i bambini devono giocare e non ascoltare.
- Offrire molti **feedback positivi** e gestire i richiami solo su comportamenti non conformi all'educazione.
- Allenare sempre in condizioni di **massima sicurezza**.